© & ® Varg Vikernes. Non riprodurre. Rispettare i diritti d'autore.

Paganesimo: Parte XV - Il mistero del tempo

Gli scienziati parlano di un universo che originò da un big bang circa 13,7 miliardi di anni fa; dicono che il nostro pianeta, la Terra, abbia cinque miliardi di anni; dicono che il Sole esaurirà il suo carburante nel giro di cinque o sei miliardi di anni, e così via. Tuttavia, le loro stime in questo contesto sono al meglio raffinate congetture. La verità è che essi non hanno la minima idea di quanto sia vecchio l'universo, di quanto lo sia il nostro pianeta, o di quanto tempo ci vorrà prima che il Sole si spenga. La loro scienza non è altro che un corpo di speculazioni basate su vaghe, spesso difettose e completamente errate *teorie* scientifiche. E alcune delle loro teorie, in realtà, nemmeno sono scientifiche, come la teoria della (macro) evoluzione.

Gli scienziati e l'uomo, in generale, cercano di comprendere il mondo all'interno del concetto di tempo, poiché, dopotutto, noi esistiamo nel tempo. È difficile afferrare, o anche solo pensare, un'esistenza o una creazione del nostro mondo aldilà del tempo, nel momento in cui conosciamo solo l'esistenza nel tempo. Tuttavia, esiste anche un mondo aldilà del tempo, e in norreno esso viene chiamato *vyrð* (stima), una parola ch'è sopravvissuta nell'inglese moderno solo in un "termine degenerato", *weird* (da *wyrd*, la versione anglosassone ovvero inglese antica del termine *vyrð*).

Anche per l'illuminato pagano iniziato il *vyrð* era in verità un luogo bizzàrro[1], e il modo migliore per descriverlo, a mio parere, è quello di chiederVi d'immaginare come il mondo appare nei Vostri sogni. Quando dormite, Voi abbandonate il corpo per ricaricare (alcune) Vostre facoltà spirituali nel *vyrð*, e la ragione per cui la maggior parte di noi dimentica i propri sogni al momento del risveglio è che per ritornare nel corpo dobbiamo prima attraversare il fiume Stige. Comunque, talvolta riusciamo a ricordare alcuni sogni, perché ne abbiamo bisogno, o perché essi contengono istruzioni per noi da parte del *vyrð*, ma la maggior parte li dimentichiamo.

Nei nostri sogni noi esistiamo aldilà del tempo, in un mondo magico, fatto di mistero, sorprese e incomprensibili eventi ed emozioni. Alcuni sogni non sono altro che nostre facoltà spirituali, le quali cercano di sbarazzarsi di inutili ricordi senza valore (ad esempio fondali di videogiochi a cui si è giocato a lungo, oppure il ricordo di qualcos'altro che si sia fatto per troppo tempo). È una specie di "pulizia del disco": le nostre menti fanno spazio sull'"hard drive" per ricordi utili e preziosi, cancellando tutti i ricordi inutili e senza valore. Altri sogni sono più caotici, e sono il risultato del tentativo da parte delle nostre menti di assimilare le informazioni e i ricordi più utili.

L'ultimo tipo di sogni di cui parlerò qui sono quelli conosciuti come sogni mitologici. Essi rappresentano istruzioni a noi rivolte da parte di differenti poteri nel *vyrð*; li ricordiamo, e spesso ne traiamo un'esperienza così significativa *da non scordarli mai più*. Questi sogni rappresentano una comunicazione unidirezionale con gli dèi, poiché essi ci parlano nei nostri sogni, e ci assegnano le nostre differenti missioni (personali) nella vita. I sogni mitologici sono in effetti l'unico modo, per l'uomo non iniziato, di ricevere segnali da coloro che i nostri progenitori (scandinavi e anglosassoni) chiamavano rispettivamente *æsir* o *ése*, oppure semplicemente *dèi*.

Il viaggio dell'iniziato nel *vyrð* viene in gran parte esperito come un sogno, ovviamente, poiché si tratta di un viaggio nel reame che noi tutti visitiamo quando dormiamo (e sogniamo). Ciò che rende il viaggio dell'iniziato così differente è il fatto che egli o ella è in grado di attraversare il fiume Stige senza dimenticare, ed è anche in grado d'interagire coi poteri del *vyrð*. Nel Ragnarök annuale, gli

[1] In inglese "weird". Si presti qui particolare attenzione ai significati che l'etimologia di "bizzàrro" svela [n.d.T.].

iniziati viaggiavano verso il *vyrð* e combattevano diversi poteri distruttivi, spesso in forma d'animali, per assicurare la fertilità alla terra, la salute alla progenie, e così via. Essi indossavano una maschera per poter vedere gli spiriti del *vyrð* (come ancòra oggi facciamo in Norvegia in occasione del tradizionale *julebukk*) e partecipavano alla grande battaglia annuale del Ragnarök, che ha luogo ogni primo giorno dell'anno. Essi combattevano al fianco degli dèi e delle dèe, in un mondo aldilà del tempo.

Per poter accedere al *vyrð* essi utilizzavano diversi simboli magici, come la famosa fortezza troiana, che si trova un po' ovunque in Scandinavia (e in Grecia). Essi danzavano al centro del simbolo su un piede solo, a simboleggiare il piede di Víðarr, di cui egli si serve per uccidere il lupo Fenrir. Siamo a conoscenza di una forma di questa danza dalla tradizione irlandese della "danza sul fiume", e naturalmente essa viene chiamata così, poiché gli iniziati dovevano danzare, dando le spalle al *vyrð* e attraversando il fiume (che meglio conosciamo col nome di) Stige[2], in modo da non dimenticare ciò che essi avevano visto e sperimentato.

La fortezza troiana simboleggia il tumulo tombale (come si può vedere qui sopra, con l'entrata chiaramente visibile[3]). È questo l'accesso al *vyrð*, conosciuto anche col nome di Ásgarðr (e di Troia). Si tratta del mondo dei morti, degli elfi e degli dèi, ed è un mondo che esiste aldilà del tempo.

***

Il problema dell'esistenza aldilà del tempo è che in essa non vi è crescita, è un mondo statico. Allo scopo di potere in qualche modo accrescere i poteri del *vyrð*, gli dèi hanno bisogno di inviarli nel *nostro* mondo temporale, a farli lavorare per un periodo, per poi ricondurli al *vyrð* trasfigurati. E prestate attenzione alle mie parole, *noi siamo quei poteri*, inviati nel mondo per lavorare un po'. Dopo un periodo, quando muoriamo, ritorniamo al *vyrð* trasfigurati; diversi da come eravamo prima della vita sulla Terra.

In altre parole: gli dèi crearono il nostro universo, il mondo fisico influenzato dal tempo, per mutare, purificare, accrescere e migliorare i poteri del *vyrð*. La piccola scintilla donata a ogni essere umano quando egli o ella nasce può divenire una splendente luminosa stella, *se* giochiamo le giuste carte durante la vita. Se tale scintilla non fosse mai esistita *nel tempo*, sarebbe rimasta solo una scintilla per sempre. Senza tempo non può esserci crescita, e senza crescita non possono esserci nascite, né cambiamenti per il meglio.

Sappiamo che gli dèi sono figli d'altri dèi, ma non si sa nulla di dèe incinte o di dèe che partoriscano altri dèi o dèe. L'unica nascita di cui ci raccontano è la nascita di Sleipnir (il cavallo di Troia), ma affinché Loki possa generare questo destriero egli deve *abbandonare* Ásgarðr, poiché naturalmente

---

[2] Esistono due fiumi, nella mitologia scandinava, chiamati Þundr (auto-solennità) e Ífing (incertezza, dubbio), i quali hanno la stessa funzione del fiume Stige nella mitologia greca [n.d.A.].

[3] Inoltre, se si prende questo simbolo e lo si pone sull'immagine aèrea d'un antico tumulo tombale, come ad esempio quello di Newgrange in Irlanda, antico 7.000 anni, ci si accorgerà che tale simbolo rappresenta una mappa dell'interno del tumulo tombale stesso [n.d.A.].

non può dar vita a nulla in un reame che esiste aldilà del tempo. Deve farlo altrove, nel nostro mondo temporale.

***

Noi non sappiamo, e non possiamo sapere, quanto antico sia l'universo o quando esattamente i poteri del nostro mondo originarono, poiché essi vennero creati aldilà del tempo. Il mondo del tempo ruota intorno al mondo degli dèi come i raggi d'una ruota intorno all'asse, e la distanza dal passato, dal presente e dal futuro per il mondo degli dèi è sempre la stessa.

Varg "Barbagrigia" Vikernes
(05.03.2006)
Traduzione di Lupo Barbéro Belli

Errare Humanum est, sed perseverare diabolicum.
(Errare è umano, ma perseverare nell'errore è diabolico.)